PIXEL mania

ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ADVENTURES ΚΑΙ ROLE PLAYING GAMES

ΓΙΟΡΤΑΣΤΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΤΟΥΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΤΟΥ PIXEL!

Curse of ENCHANTIA

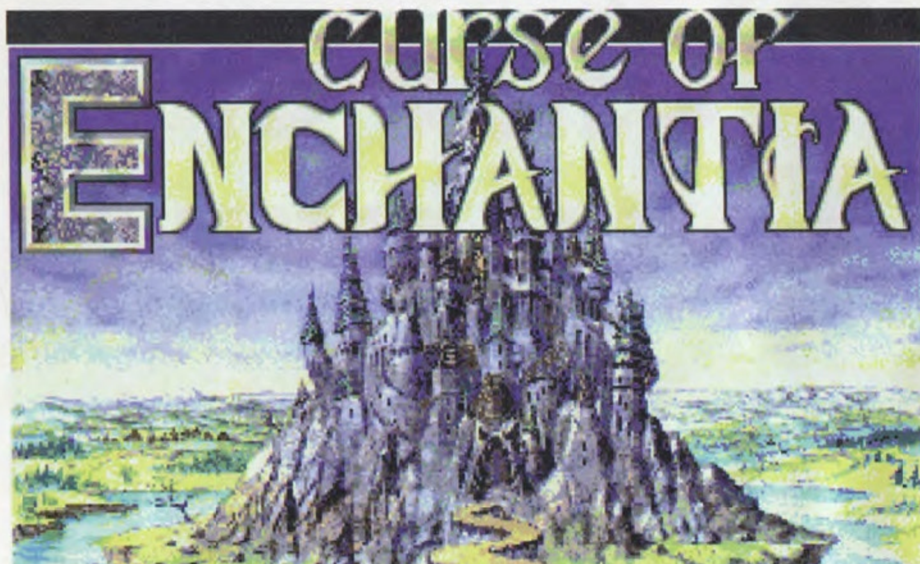
ΟΙ ΠΛΗΡΕΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ

KGB

Curse of Enchantia & KGB

Σας είχαμε υποσχεθεί ότι θα υποστηρίζαμε όσο μπορούσαμε την κατηγορία των RPGs και των adventures. Οι λύσεις, λοιπόν, του Curse of Enchantia και του KGB αποτελούν την εκπλήρωση της υπόσχεσής μας.

Για την υλοποίηση της παρούσας έκδοσης συνεργάστηκαν οι: Γιώργος Κακαλέτρης, Umberto Grelloni.
Η σελιδοποίηση, η καλλιτεχνική επιμέλεια και η παραγωγή έγιναν από την εταιρία Print Xpress.



Ξεκινάτε φυλακισμένος σε ένα κελί. Φωνάζετε HELP και ο φύλακας εμφανίζεται, λέγοντάς σας ευγενικά να το ...βουλώσετε. Καθώς φεύγει όμως, του πέφτει ένα κλειδί, το οποίο κατά σύμπτωση (!) είναι αυτό που χρειάζεστε για να απαλλαχτείτε από τα δεσμά σας και πρέπει οπωσδήποτε να το πάρετε. Αφού σηκωθείτε, πηγαίνετε πάνω δεξιά στον τοίχο που φαίνεται χαλαρός και τον σπρώχνετε. Παίρνετε το συνδετήρα που θα βρείτε και κατευθύνεστε προς την πόρτα του κελιού. Την ανοίγετε με το συνδετήρα και βγαίνετε στο διάδρομο. Παίρνετε τη γυάλα με το ψάρι, η οποία βρίσκεται δίπλα στην πόρτα του κελιού σας. Στη συνέχεια, προχωρώντας αριστερά φτάνετε στην πόρτα της φυλακής.

Στο δρόμο θα συναντήσετε διαμάντια (ξεχωρίζουν γιατί γυαλίζουν), τα οποία μπορείτε να πάρετε εάν θέλετε, αφού είναι πόντοι, χωρίς όμως να επηρεάζουν τη ροή του παιχνιδιού. Θα πρέπει να προσέξετε τα αγάλματα-ιππότες, γιατί σας χτυπούν και



Τα σίδερα της φυλακής είναι για τους λεβέντες!



Επιτέλους, έξω από τη φυλακή.

χάνετε χρόνο, καθώς και το φάντασμα που σας κυνηγά (επαναληπτική διαδικασία, τίποτα το ιδιαίτερο).

ΣΤΗ ΛΙΜΝΗ

Οταν βγείτε έξω, θα πέσετε στον πάτο της λίμνης. Φορέστε τη γυάλα και προχωρήστε προς το φυλακισμένο ψάρι, που βρίσκεται εκεί. Το ελευθερώνετε σπρώχνοντας απλώς τα κάγκελα που το έχουν παγιδεύσει και αυτό σας δίνει αντάλλαγμα ένα όστρακο (όχι αμέσως, αλλά στη συνέχεια του παιχνιδιού). Ψάχνοντας στην κάτω δεξιά περιοχή θα βρείτε ένα νόμισμα, το οποίο παίρνετε και μετά προχωρείτε αριστερά. Δίπλα στο κρανίο που συναντάτε υπάρχει μια μικρή λακκούβα.

Την εξετάζετε και ανακαλύπτετε ένα σκουλήκι, το οποίο και παίρνετε. Συνεχίζοντας αριστερά, φτάνετε στο μαγαζί του MR FISH'S, στον οποίο δίνετε το σκουλήκι. Αυτός για αντάλλαγμα βάζει λίγο οξυγόνο στη γυάλα σας, προξενώντας όμως δυσάρεστα αποτελέσματα για το μαγαζάτορα... Τον αγνοείτε και συνεχίζετε πάντα προς την ίδια κατεύθυνση. Στα ηλεκτροφόρα χέλια παίρνετε το όστρακο που θα σας πετάξει το ψάρι, το οποίο ελευθερώνετε, μόλις φτάσετε εκεί, και το δίνετε στη χελώνα (όταν πλησιάσει πολύ κοντά) για να σας περάσει



Είδες τι μπορεί να κάνει κανείς με μια γυάλα...



Το ψάρι σάς προμηθεύει οξυγόνο.

απέναντι. Δίπλα στα χέλια σε μια συστάδα από φύκια υπάρχει ένα ψαροντούφεκο. Ψάξτε στα φύκια και αφού το βρείτε, το παίρνετε. Θα το χρησιμοποιήσετε αμέσως μετά, όταν θα σας επιτεθούν οι καρχαρίες. Με νύχια και με δόντια, λοιπόν, περνάτε και αυτό το σημείο και φτάνετε σε ένα γιγάντιο όστρακο. Περιμένετε να κλείσει και τότε πηδάτε πάνω του, φτάνοντας σε μία επίσης τεράστια τάπα. Βάζετε μέσα της το ψαροντούφεκο και την ανοίγετε. Το νερό σάς παρασύρει μέσα της και έπειτα από ένα μικρό χρονικό διάστημα βγαίνετε σε ένα σπήλαιο. Στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης, ψάχνοντας θα βρείτε ένα φύκι. Το παίρνετε και προχωράτε στον τοίχο, δίπλα στο μεγάλο βράχο. Τον εξετάζετε και βρίσκετε ένα κρυφό κουμπί. Το πιέζετε και μετά την κατολίσθηση μια μυστική πόρτα αποκαλύπτεται. Είναι το πέρασμα στο λαβύρινθο...

ΣΤΟ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟ

Πρώτη σας δουλειά είναι να μαζέψετε πέτρες για τον ROCK BASHER MEDITATOR. Κάποιες πέτρες προεξέχουν και μπορείτε να τις σηκώσετε (όσο και αν φαίνεται δύσκολο εξαιτίας του μεγέθους τους!). Το ακριβές σχήμα τους φαίνεται στο πόστερ πάνω από τον ROCK BASHER MEDITATOR και είναι τριών ειδών (μεγε-



θών). Αφού μαζέψετε έξι από κάθε είδος (σημειωτέον ότι δεν μπορείτε να τις πάρετε όλες μαζί αλλά λίγες λίγες), αυτός θα σας δώσει ως αντάλλαγμα ένα σπάγκο (θα σας τον δώσει προτού του τις δώσετε όλες, αλλά εσείς δώστε και τις υπόλοιπες γιατί καταλαμβάνουν πολύτιμο χώρο για σας). Με τη βοήθεια του χάρτη, λοιπόν, τώρα βρίσκετε το δωμάτιο με την οθόνη. Παίρνετε την οθόνη και στη συνέχεια βρίσκετε το δωμάτιο με τη σανίδα. Σηκώνετε τη σανίδα και, ενώ την κρατάτε, την "ενώνετε" με το βράχο, φτιάχνοντας μια πρόχειρη τραμπάλα. Στέκεστε στο κάτω άκρο της σανίδας και πετάτε την οθόνη στο άλλο. Η τραμπάλα σάς πετάει ψηλά, όπου βρίσκετε ένα μαγνήτη. Παίρνετε το μαγνήτη και, αφού πηδήξετε κάτω, τον ενώνετε με το σπάγκο που σας έδωσε ο Rock Basher.

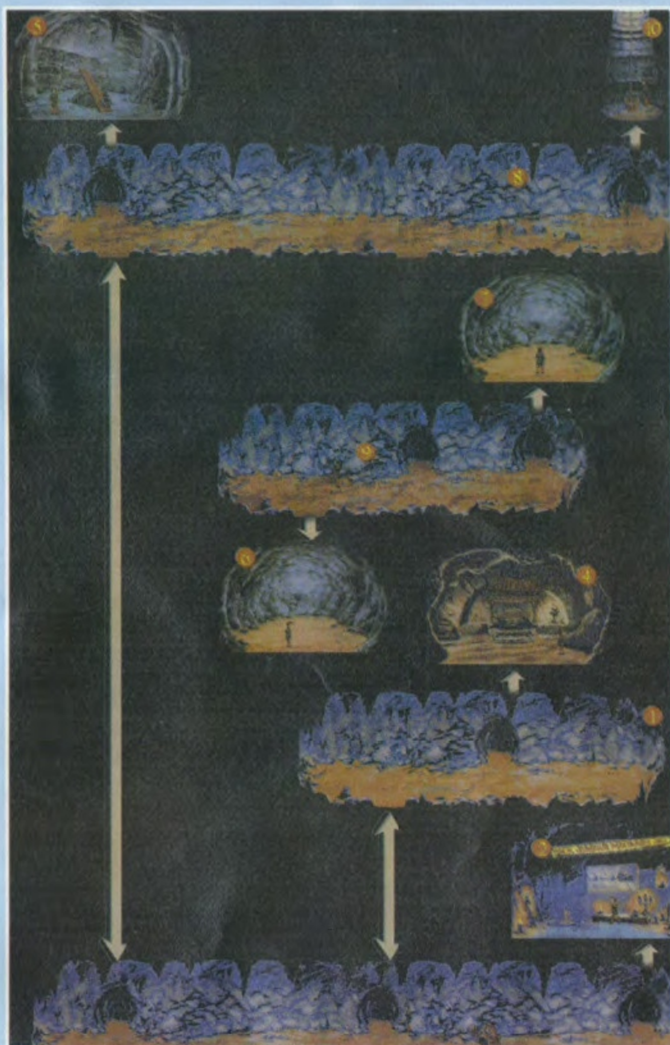
Τώρα επιστρέφετε στο δωμάτιο όπου βρήκατε την οθόνη, το οποίο (αν θυμάστε) είχε μια τρύπα στον τοίχο, απέναντι από την είσοδό του. Αν ψάξετε εκεί, δεν θα βρείτε τίποτε, αν όμως πετάξετε μέσα το μαγνήτη με το σπάγκο, τότε θα ανασύρετε ένα κουβάρι με κλωστή. Βγαίνετε από το δωμάτιο αυτό και βρίσκετε ένα άλλο, το οποίο έχει τέσσερις τρύπες στον τοίχο. Αν τις αριθμήσετε 1-2-3-4 από αριστερά προς τα δεξιά και τις ψάξετε με τη σειρά 2,1,3,4, μετά από ένα σωρό ζωύφια, θα βρείτε ένα μικρό κλαδί στην τελευταία τρύπα. Το παίρνετε και βγαίνετε από το δωμάτιο. Στο διάδρομο και μετά την επόμενη πόρτα προς τα αριστερά, θα δείτε να γυαλίζει ένα νόμισμα. Πάρτε το, γιατί θα το χρειαστείτε αργότερα. Προς το παρόν κατευθύνεστε προς το

ΤΑ ΕΙΚΟΝΙΔΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ



1. Τα αντικείμενα που κουβαλά ο παίκτης (INVENTORY).
2. Παίρνει κάποιο αντικείμενο.
3. Εξετάζει κάποιο αντικείμενο.
4. Μιλάει.
5. Χρησιμοποιεί κάτι σαν όπλο (αλλά και άλλες δουλειές).
6. Πηδάει πάνω σε κάτι.
7. Εργασίες δίσκου (LOAD, SAVE, DELETE, DIR, FORMAT).
8. Ηχος.
9. Πληροφορίες.
10. Ξεκλειδώνει κάτι με κάποιο άλλο αντικείμενο (π.χ. κλειδί, συνδετήρας).
11. Τοποθετεί (με ακρίβεια).
12. Σπρώχνει/τραβάει.
13. Τρώει κάτι.
14. Φοράει κάτι.
15. Πετάει κάτι.
16. Δίνει κάποιο αντικείμενο από το inventory.
17. Ενώνει δύο αντικείμενα.

Ο ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ



1. Η αρχή του λαβύρινθου.
2. Rock Basher Meditator.
3. Το φάντασμα και οι δύο κρίκοι.
4. Το πηγάδι των ευχών.
5. Το δωμάτιο με το μαγνήτη.
6. Το δωμάτιο με την οθόνη και το σπάγκο.
7. Οι τέσσερις τρύπες.
8. Το νόμισμα.
9. Το σημείο της κατολίσθησης.
10. Η έξοδος από το λαβύρινθο.



Η αρχή του λαβύρινθου.



Χρήμα, γυναίκα ή ...κράνος;

γραφείο του Rock Basher, έξω από το οποίο περιπλανιέται ένα τέρας της λάσπης. Αν προσέξετε, σε κάποιο σημείο της πορείας του εξέχουν δύο σιδερένιοι κρίκοι. Χρησιμοποιήστε σε αυτούς το κουβάρι με το νήμα και σε λίγο, όταν ξαναπεράσει από εκεί το τέρας, αφήνει πάνω στο σχοινί λίγη λάσπη, την οποία γρήγορα τρέχετε να μαζέψετε. Το τέρας δεν θα εμφανιστεί ξανά, όμως η λάσπη θα σας χρειαστεί. Την ενώνετε με το κλαδί και στη συνέχεια ενώνετε αυτό το δημιούργημα με το φύκι. Αυτή είναι μια νέα επαναστατική μέθοδος κατασκευής μάσκας ομορφιάς! Την ξεχνάτε προς το παρόν και κατευθύνεστε προς το δωμάτιο με το πηγάδι των ευχών, δίπλα στην είσοδο του λαβύρινθου. Πετάτε μέσα το νόμισμα που βρήκατε προηγουμένως και ένας μικρός τύπος εμφανίζεται, κάνοντάς σας μια προσφορά. Μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε τρία δώρα: γυναίκα, λεφτά και κράνος. Φυσικά, κάθε λογικός νέος θα διάλεγε τα λεφτά, αφού η δεσποινίς που προσφέρει το τζίνι είναι αρκετά ευτραφής (γούστα είναι αυτά). Για το κράνος, όμως, ούτε συζήτηση... Εν πάση περιπτώσει όμως, ο ήρωάς μας, μπουχτισμένος από τα τσιγάρα, τα ποτά και τα ξενύχτια, αποφασίζει να πάρει το κράνος!

Στη συνέχεια βρίσκετε το σημείο όπου γίνεται η κατολίσθηση και, αφού διαπιστώσετε ότι δεν μπορείτε να περάσετε, φοράτε το κράνος. Αντιμετωπίζοντας κάποιες δυσκολίες, περνάτε τις πέτρες που πέφτουν και φτάνετε στο πηγάδι που θα σας οδηγήσει στην επιφάνεια. Ομως, για να γίνει αυτό, πρέπει πρώτα να πηδήξετε μέσα στον κουβά και μετά να φορέσετε τη



Το κακόμοιρο το ξωτικό παθαίνει σοκ, μόλις σας πέφτει η μάσκα.



Ο κύριος σάς καλύπτει τα... "έξοδα κίνησης"!

μάσκα... ομορφιάς. Τότε σας τραβούν επάνω ή, καλύτερα, ένα troll σάς ανεβάζει πάνω, τρελό από έρωτα. Η απογοήτευσή του είναι όμως εμφανής, όταν σας πέφτει η μάσκα! Φεύγετε από το σημείο αυτό (προς το βάθος της οθόνης) και η πορεία σας σταματάει σε ένα γεφύρι. Ενας πειρατής θα σας επιτεθεί για να σας ληστέψει, σκοντάφτει όμως και του πέφτει το σπαθί. Το παίρνετε και τον χτυπάτε αμέσως. Αυτό που μένει είναι ένα πουγκί, το οποίο παίρνετε και συνεχίζετε προς το χωριό.

ΣΤΟ ΧΩΡΙΟ

Μόλις φτάσετε στο χωριό, η μάγισσα Enchantia τοποθετεί φρουρούς σε όλες τις εξόδους. Το πρώτο κτίριο που συναντάτε είναι το Franks Food. Μπαίνετε μέσα και, αφού του δώσετε λίγα χρήματα, σας δίνει φαγητό. Το τρώτε και στη συνέχεια κατευθύνεστε προς την κεντρική πλατεία του χωριού. Προχωρείτε ευθεία και μπαίνετε στο μαγαζί του μάγου (MAGE'S SHOP OF WONDERS), ο οποίος εμφανίζεται μπροστά σας σε λίγο. Του δίνετε λίγα χρήματα και αμέσως σας μεταφέρει σε μια άλλη τοποθεσία, έναν γκρεμό, ο οποίος φαίνεται να μην τελειώνει πουθενά.

ΣΤΟΝ ΓΚΡΕΜΟ

Προχωράτε προς τα δεξιά και, αφού περάσετε τον καταρράκτη των εντόμων, σε μια στροφή θα βρείτε ένα ζευγάρι πλαστικά γάντια. Παίρνετε τα γάντια και συνεχίζετε μέχρι το βράχο που σας κλείνει το δρόμο. Με τις τεράστιες μυϊκές δυνάμεις σας τον σπρώχνετε και, αφού πέσει χαμηλότερα, πηδάτε πάνω του και μετά απέναντι. Εκεί πρέπει να προσέξετε, γιατί άλλος ένας βράχος είναι έτοιμος να πέσει και να σας παρασύρει στον γκρεμό (βέβαια, ακόμα και αν



Το μαγαζί του μάγου στο χωριό.

πέσετε δεν πειράζει, αφού σας σώζουν τα πουλιά).

Συνεχίζετε και φτάνετε σε τέσσερα κουμπιά. Τα πιέζετε με την εξής σειρά: 1,2,4 και εμφανίζεται μια γέφυρα. Τη διασχίζετε και παίρνετε το σχοινί που βρίσκετε λίγο παραπέρα. Ενας ηλεκτρισμένος τύπος σάς κλείνει το δρόμο, φορώντας όμως τα πλαστικά γάντια τον ξεφορτώνεστε, σπρώχνοντάς τον. Συνεχίζετε, προσέχοντας πάντα να αποφεύγετε τις πέτρες που πέφτουν, καλυπτόμενοι στα βαθουλώματα του βράχου και προχωρώντας όταν σταματούν για λίγο. Στο δεύτερο βαθούλωμα παίρνετε την τσίχλα που θα βρείτε. Συνεχίζετε δεξιά και στο βράχο που αιωρείται, φορέστε την τσίχλα στο κεφάλι σας. Με αυτόν τον τρόπο θα πιάσετε μια πέτρα, την οποία



Μετά από μια δύσκολη πορεία στους βράχους, ο παπαγάλος σάς δίνει τις οδηγίες για την τελική μάχη με την Enchantia.

πετάτε στο βράχο. Αυτός κατεβαίνει και σας ανοίγει το δρόμο.

Ενα μεγάλο κενό θα είναι το επόμενο εμπόδιο. Ρίχνετε το σχοινί και πηδάτε πάνω του. Αυτόματα περνάτε απέναντι και συνεχίζετε. Ενα μήνυμα είναι χαραγμένο πάνω στο βράχο, το οποίο διακρίνεται με δυσκολία. Το εξετάζετε και διαβάζετε τη μαγική φράση OPEN SESAME.

Προχωράτε (προσέχοντας το βράχο ψηλά, που είναι έτοιμος να πέσει) μέχρι την άκρη του γκρεμού και εκεί λέτε τη μαγική φράση. Ο βράχος ανοίγει και αποκαλύπτεται μια μυστική κρύπτη, μέσα στην οποία θα βρείτε ένα γιγάντιο παπαγάλο. Τον χαιρετάτε και αυτός σας πληροφορεί ότι για να αντιμετωπίσετε την Enchantia, θα χρειαστείτε έναν ανεμιστήρα και έναν πυροσβεστήρα. Αυτόματα σας μετατρέπει σε βάτραχο και σας στέλνει πίσω στο χωριό, σε ένα δωμάτιο.

ΠΙΣΩ ΣΤΟ ΧΩΡΙΟ

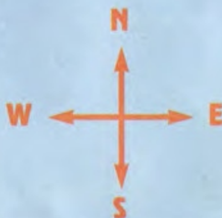
Βγαίνετε έξω από το δωμάτιο και προχωρώντας αριστερά μπαίνετε στο μαγαζί της

ΤΟ ΧΩΡΙΟ











SALLY SEE ALL. Της δίνετε λίγα χρήματα και σας λέει τι πρέπει να κάνετε. Στη συνέχεια, πηγαίνετε στο μαγαζί του BENN (με τα κοστούμια), το οποίο βρίσκεται δεξιά από την πλατεία. Αφού δώσετε και σε αυτόν λίγα χρήματα, σας δίνει ένα φόρεμα, το οποίο φοράτε στο δοκιμαστήριο που βρίσκεται πίσω από τον BENN. Όταν το βγάλετε, γιατί μάλλον δεν σας κάνει, το κρεμάτε και μπαίνετε στη μυστική πόρτα που ανοίγει. Αυτόματα μεταφέρεστε σε έναν παγωμένο κόσμο.

ΣΤΟΥΣ ΠΑΓΟΥΣ

Παίρνετε τη σανίδα και πηγαίνετε στο σημείο όπου κολυμπάει ένα ψάρι. Βάλτε τη σανίδα στην τρύπα για να το πιάσετε. Μετά πάρτε το spray που θα βρείτε παρακάτω και βάλτε λίγο (φορώντας το). Προχωρείτε στο ιγκλού και δίνετε το ψάρι στον Εσκιμώο, ο οποίος ψαρεύει ανεπιτυχώς. Αν δεν βάλετε το αποσμητικό spray, ο κακόμοιρος ο Εσκιμώος γίνεται θύμα σας...

Πάρτε το καλάμι του ψαρέματος που θα σας αφήσει και πηγαίνετε στο σημείο της



S: Το φαστφουντάδικο.
E: Το μαγαζί της SALLY SEE ALL και ο φρουρός από τον οποίο θα ξεφύγετε.
W: Το μαγαζί του BENN με τα κοστούμια.
N: Το μαγαζί του μάγου.



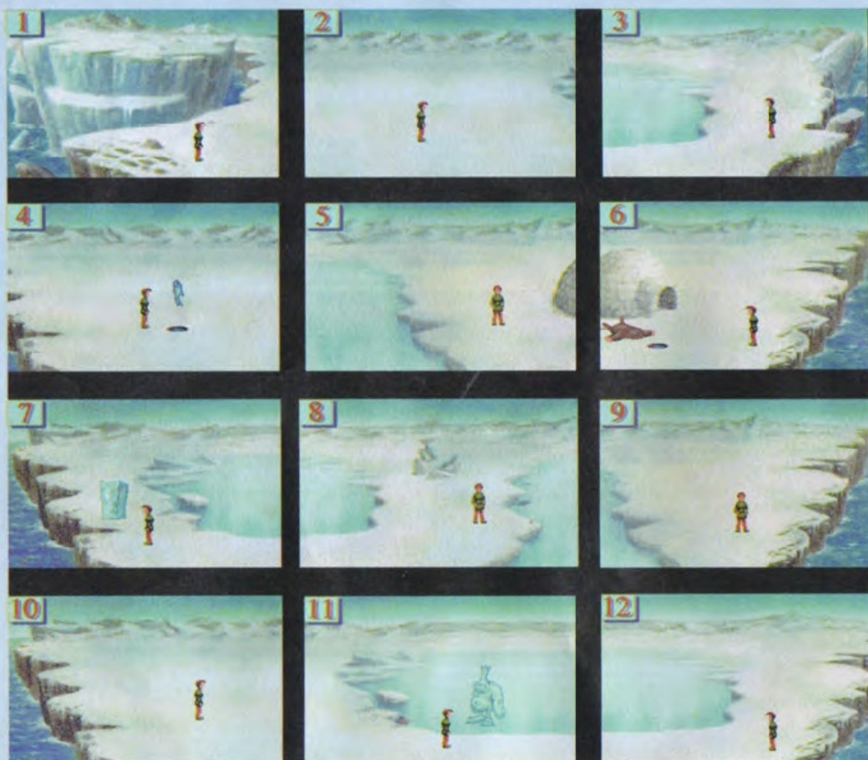




παγοκολόνας. Ανάψτε φωτιά με το καλάμι (με το icon της μάχης στο καλάμι του ψαρέματος!), για να λιώσετε τον πάγο και να ελευθερωθεί το πράσινο πλάσμα. Επίσης, συλλέξτε την τροφή που θα βρείτε (μια γκρι κηλίδα) και προχωρήστε στο σημείο όπου βρίσκεται το τέρας. Πάρτε τις δύο χιονόμπαλες που βρίσκονται μπροστά του και ρίχτε του τη μία. Δεξιά μιλήστε στη φώκια, η οποία θα σας πει να πάτε στον γκρεμό. Μόλις φτάσετε εκεί, προχωρήστε απέναντι πατώντας πάνω στην πλάτη της φώκιας (η οποία έχει ήδη πάει εκεί).

Φωνάξτε HELP και θα εμφανιστεί το πράσινο τερατάκι που σώσατε προηγουμένως, ανοίγοντας μια τρύπα στον πάγο, η οποία σας επιτρέπει να φύγετε από αυτόν το χώρο. Στην ακτή πηδήξτε στη βάρκα, η

Ο ΠΑΓΩΜΕΝΟΣ ΚΟΣΜΟΣ



1. Ο γκρεμός (Cliff).
2. Η σανίδα.
4. Το ψάρι.
6. Ο Εσκιμώος.
7. Η παγοκολόνα.
8. Το σπρέι.
11. Το τέρας.
12. Ο θαλάσσιος ελέφαντας (έφυγε προτού προλάβουμε να τον φωτογραφήσουμε).



Τελικά, σε αυτά τα adventures πάντα υπάρχει μια λύση!



Κάνε το καλό και ρίξ' το στο γιαλό: Ο πράσινος φιλαράκος σάς ανταποδίδει τη χάρη.

οποία δυστυχώς θα βουλιάξει στα μέσα της διαδρομής και θα γυρίσετε πίσω. Πετάξτε την τροφή στο νερό και θα εμφανιστεί ένας δράκος, ο οποίος θα σας περάσει απέναντι στο παγωμένο παλάτι.

Δεξιά από την πόρτα υπάρχουν τέσσερις σταλακτίτες. Αριθμήστε τους κατά τα γνωστά από αριστερά προς τα δεξιά 1-2-3-4 και τραβήξτε τους με την ακόλουθη σειρά: 2,3,1,4 και μπείτε μέσα.

ΣΤΟ ΠΑΓΩΜΕΝΟ ΠΑΛΑΤΙ

Τώρα βρίσκεστε πια στο εσωτερικό του παγωμένου παλατιού. Αρχικά, πάρτε τη σκούπα που θα βρείτε στα αριστερά σας και στη συνέχεια προχωρήστε προς τα ζάρια. Ρίξτε μια ζαριά και μπείτε στην κεντρική είσοδο.

Θα δείτε ένα μεγάλο διάδρομο, ο οποίος οδηγεί συνολικά σε έξι δωμάτια, τρία αριστερά και τρία δεξιά, οι πόρτες των οποίων ανοίγουν σύμφωνα με τα ζάρια. Σε κάθε δωμάτιο υπάρχει και κάποιο αντικείμενο, το οποίο θα πρέπει να πάρετε. Σκοπός σας είναι να ρίχνετε τα ζάρια και να φέρετε τα κατάλληλα νούμερα, ώστε να μπείτε σε όλα τα δωμάτια και να πάρετε και τα έξι αντικείμενα που σας χρειάζονται. Αυτά είναι τα εξής: γρύλος, μεγεθυντικός φακός, όπλο, παγάκι, τηλεβόας και σταλακτίτης. Εδώ πρέπει να προσέξετε το εξής: για να πάρετε το όπλο και το σταλακτίτη, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τη σκούπα ως "εργαλείο μάχης". Οταν συγκεντρώσετε όλα τα αντικείμενα, βάλτε το πιστόλι στη θήκη που κρέμεται αριστερά στη ζυγαριά και πάρτε το αντιηλιακό και το γυαλί, που κατεβαίνουν χαμηλά στο δεξί μέρος.

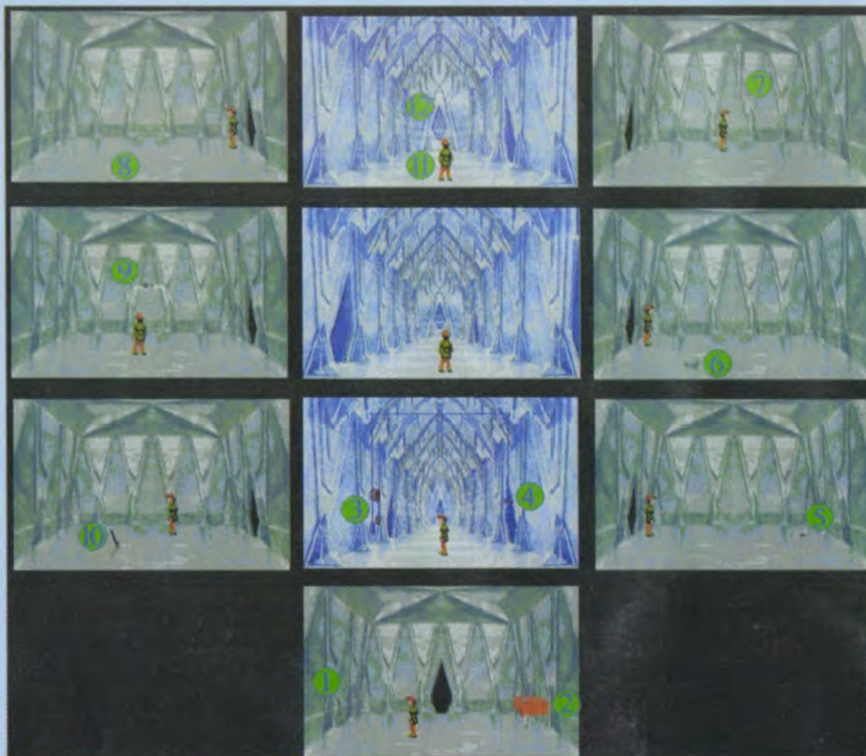
Κάπου εδώ πρέπει να ξεφορτωθείτε τη σκούπα, αφού γεμίζει το inventory. Αυτό γίνεται κοντά στο παράθυρο. Τέλος, ρίξτε τα ζάρια και προχωρήστε προς το παράθυρο. Εδώ θα βρείτε μια σφυρίχτρα, την οποία θα πρέπει να ενώσετε με το χωνί (τηλεβόας) και να τη χρησιμοποιήσετε ως πολεμικό εργαλείο.

Ο ήρωας φυσάει τη σφυρίχτρα και το τζάμι σπάζει, οπότε μπορεί να πηδήξει πια έξω από το διάδρομο. Το αποτέλεσμα είναι να βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με ένα LASER.



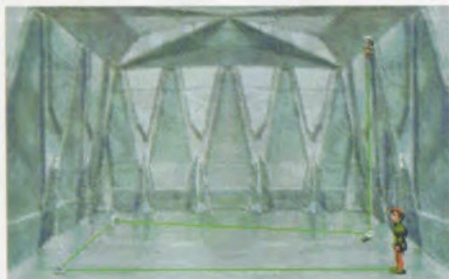
Στην πόρτα του παγωμένου παλατιού.

ΤΟ ΠΑΓΩΜΕΝΟ ΠΑΛΑΤΙ



1. Η σκούπα.
2. Τα ζάρια.
3. Η θήκη του όπλου.
4. Το καλάθι της ζυγαριάς.
5. Ο μεγεθυντικός φακός.
6. Το χωνί.
7. Ο σταλακτίτης.
8. Το παγάκι.
9. Το όπλο.
10. Ο γρύλος.
11. Η σφυρίχτρα (εμφανίζεται αργότερα).
12. Το παράθυρο.

Τοποθετείτε στην τρύπα του LASER το μεγεθυντικό φακό και η ακτίνα μετατοπίζεται. Εκεί όπου πέφτει τώρα η ακτίνα ενώνετε το παγάκι. Στο νέο σημείο βάζετε το σταλακτίτη και στην τελευταία τρύπα ενώνετε το γυαλί και το LASER αυτοκαταστρέφεται. Τώρα προχωρείτε στην πόρτα δεξιά και βάζετε μέσα το γρύλο για να την ανοίξετε. Μπαίνετε και έρχεστε μπροστά στη βασίλισσα, την οποία πρέπει να νικήσετε. Αυτό είναι πολύ απλό, αφού αρκεί να πηδήξετε όταν γίνεται κίτρινη και να περάσετε και να καθίσετε στο θρόνο της την κατάλληλη στιγμή. Ενα ελατήριο (!) σας εκτοξεύει σε ένα άδειο δωμάτιο με μια πόρτα. Οταν εμφανιστεί το τεράστιο χέρι και σας πιάσει,



Πρέπει να αυτοκαταστραφεί με τη σωστή τοποθέτηση των αντικειμένων στις τρύπες.

φορέστε το αντιηλιακό για να γλιστρήσετε και να φύγετε. Στις πόρτες που θα συναντάτε, πρέπει να μπαίνετε συνεχώς αριστερά μέχρι να βρείτε ένα κουτί σπίρτα, το οποίο πρέπει να πάρετε.

Συνεχίζοντας, θα βγείτε σε ένα Troll. Εδώ τα πράγματα δυσκολεύουν. Κρυφτείτε πίσω από το βράχο, μέχρι να κοιμηθεί το Troll. Βγείτε γρήγορα και πλησιάστε το αριστερό του πόδι. Βάλτε το σπίρτο ανάμεσα στα δάχτυλά του και γυρίστε γρήγορα πίσω. Προσοχή όμως! Αν κάνετε φασαρία πατώντας σε μια πλάκα (μερικές κάνουν θόρυβο), θα ξυπνήσει, οπότε θα πρέπει να ξαναρχίσετε από την αρχή. Ο ήχος θα σας βοηθήσει να περάσετε εύκολα αυτό το σημείο, αφού το ροχαλητό του Troll σκεπάζει τους θορύβους.



Με τέτοια γουρουνόφατσα, πού να σας γνωρίσει ο φρουρός.



Δεν είναι και πολύ δύσκολο να την αποφύγετε, αλλά το τέλος της σκηνής είναι διαφορετικό από ό,τι ίσως περιμένατε...

Οταν τα καταφέρετε, ανάψτε το σπίρτο (πάλι ως εργαλείο μάχης) χρησιμοποιώντας το σπιρτόκουτο. Το Troll εξαφανίζεται. Πάρτε τον πυροσβεστήρα και θα εμφανιστεί ο BENN, για να σας μεταφέρει πίσω στο χωριό.

Πηγαίνετε στο μάγο και δώστε του πάλι χρήματα. Αυτός τώρα θα σας δώσει μια μάσκα γουρουνιού με γυαλιά, ώστε να ξεγελάσετε τους φρουρούς. Βρείτε το φρουρό, ο οποίος στέκεται έξω από το μαγαζί της SALLY SEE ALL, και φύγετε από το χωριό.

ΦΕΥΓΟΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΟ ΧΩΡΙΟ

Λίγο παρακάτω θα συναντήσετε ένα μουσικό συγκρότημα. Προχωρήστε αριστερά στο ηφαίστειο και πάρτε τον ασημένιο δίσκο. Υστερα, προχωρήστε λίγο πιο πίσω στο σωρό με τα άχυρα και πάρτε μερικά. Τώρα βρείτε την τεράστια μύτη (δεξιά και κάτω) και βάλτε μέσα στο ρουθούνι της τα άχυρα. Δίπλα στο σωρό με τα βιβλία υπάρχουν ένα γραμματόσημο και ένα στυλό, τα οποία πρέπει να πάρετε.

Από τα άπλυτα ρούχα πάρτε μια κάλτσα και ύστερα κατεβείτε τα σκαλιά. Πάλι από το σωρό που θα βρείτε μπροστά σας, πάρτε το τηλεχειριστήριο και κατευθυνθείτε προς το καράβι. Δεξιά από το σωρό με το χρυσό,



Προσοχή, καίει!



Πάντως, η μουσική τους αρέσει στον τύπο με το κασετόφωνο παρακάτω!

ενώστε την κάλτσα με το νόμισμα. Χτυπήστε το robot, που φυλάει την είσοδο του καραβιού, και μπείτε μέσα. Πάρτε μία από τις δύο σανίδες και σταθείτε άκρη-άκρη στην ακτή. Σπρώξτε τη και θα πέσει οριζόντια. Προσοχή όμως γιατί, για να πετύχει αυτό, χρειάζεται ακρίβεια pixels: ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΤΕ ΑΚΡΗ-ΑΚΡΗ (μην απογοητεύεστε αν δεν σας πιάνει!). Πάρτε τώρα τη δεύτερη σανίδα και πατήστε στο κέντρο της άλλης. Σπρώξτε τη και έτσι θα καταφέρετε να περάσετε απέναντι.

Στο βάθος του καραβιού υπάρχει ένα κουρέλι. Το παίρνετε και βγαίνετε πάλι έξω. Προχωρώντας αριστερά, από το σωρό που θα βρείτε παίρνετε μια κασέτα. Πηγαίνετε στο σημείο όπου βρίσκεται το γραμματοκιβώτιο. Παίρνετε ένα γράμμα από το σωρό και κολλάτε πάνω του το γραμματόσημο. Το βάζετε στο γραμματοκιβώτιο και προχωράτε στην κονσόλα, που βρίσκεται κοντά στο συγκρότημα. Βάζετε μέσα την κασέτα και σπρώχνετε το τηλεχειριστήριο. Παίρνετε τη γραμμένη κασέτα, την οποία πρέπει να δώσετε σε έναν τύπο, ο οποίος έχει ένα κασετόφωνο που κάνει παράσιτα. Μετά μπαίνετε στη σπηλιά και φωνάζετε HELP. Παίρνετε το μπουκάλι που θα εμφανιστεί και πηγαίνετε στην πόρτα του κάστρου. Βάζετε την κάρτα, που πήρατε από τον τύπο με το κασετόφωνο, στη σχισμή. Πάνω στο σύννεφο πρέπει να εκμεταλλευτείτε τον άνεμο για να πάρετε το σακουλάκι με τις μπίλιες (πηγαίνοντας δεξιά - αριστερά). Στη συνέχεια, γυρίζετε στο σημείο όπου βρισκόταν η τεράστια μύτη και μπαίνετε στην πόρτα που έχει εμφανιστεί. Λίγο πριν από τη μεγάλη σιδερένια πόρτα, πετάξτε το



Τώρα αυτό σας φάνηκε παράξενο... Τόσα άλλα δεν σας πείραξαν...



Το robot αποδεικνύεται εύκολη λεία για το νόμισμα με το πανί.

μπουκάλι στον τοίχο. Μετά σπρώξτε το κουρέλι από το πλοίο στον τοίχο και θα εμφανιστεί ένα κουμπί. Το πιέζετε και ανοίγει η πόρτα. Στο ηλεκτρικό κύκλωμα, ρίξτε το σακουλάκι με τις μπίλιες. Υστερα, ρίξτε και τον ασημένιο δίσκο πάνω στις μπίλιες για να περάσετε απέναντι. Πάρτε τον ανεμιστήρα και χρησιμοποιήστε πάλι το συνδετήρα για να ανοίξετε την πόρτα. Θα βγείτε στη γέφυρα. Προχωρήστε προς το χωριό και μπείτε στο μαγαζί του μάγου. Του δίνετε πάλι λεφτά και σας μεταφέρει σε ένα νεκροταφείο.

ΣΤΟ ΝΕΚΡΟΤΑΦΕΙΟ

Τώρα βρίσκεστε ξαπλωμένος μέσα σε ένα φέρετρο, μαζί με ένα κόκαλο, το οποίο ευτυχώς θα χρησιμοποιηθεί για να ανοίξετε



Με τη βοήθεια του αέρα φτάνετε το σακουλάκι.

μια τρύπα (πάλι ως εργαλείο μάχης το χρησιμοποιείτε). Οταν βγείτε, πάρτε το φτυάρι που θα βρείτε δίπλα και συνεχίστε προς τα δεξιά. Μόλις βγει ο βρικόλακας, υποχωρήστε για να πέσει μέσα στην τρύπα. Ξανά δεξιά, και όταν τον ξαναδείτε, χτυπήστε τον πισώπλατα με το φτυάρι. Τώρα πηγαίνετε



Ευτυχώς, ο μακαρίτης είναι συνεργάσιμος και προσφέρει το κόκαλό του χωρίς αντάλλαγμα.



Ο σωστός δρόμος είναι πάνω από το σκελετό.



Η αρχή του νεκροταφείου...



...και το τέλος του.



Υπάρχουν δύο δωμάτια: ένα αριστερά και ένα δεξιά.



Φαίνεται το βιβλίο-μοχλός, που οδηγεί στην κρυψώνα της Enchantia.

Η ΤΕΛΙΚΗ ΜΑΧΗ

προς τα αριστερά, όπου θα ξαναεμφανιστεί. Κάνετε τους αδιάφορους και παίρνετε τα χρυσά πατίνια που βρίσκονται πίσω από ένα μεγάλο σταυρό (λίγο παραπέρα). Επίσης, πάρτε και το σταυρό που βρίσκεται πίσω από ένα δέντρο εκεί κοντά. Ψάξτε για ένα ασημένιο πιάτο και μια ηλεκτρική σκούπα, δίπλα στη μεγάλη πόρτα.

Αφού μαζέψετε όλα αυτά τα απαραίτητα αντικείμενα, επιστρέφετε στο βρικόλακα και σπρώχνετε την ταφόπλακα που ακουμπάει,



για να φύγει. Γυρίζετε πάλι στην αρχή και παίρνετε το ψωμί με τα σκόρδα. Φύγετε και μόλις τον ξανασυναντήσετε, φάτε τα. Παρακάτω τον συναντάτε πάλι, αυτή τη φορά όμως χρησιμοποιείτε το σταυρό.

Την επόμενη φορά που θα τον συναντήσετε, πολεμήστε τον με τα πατίνια. Αυτή θα είναι και η τελειωτική δόση. Ταυτόχρονα ανοίγει και η πόρτα, για να μπείτε στο κτίσμα. Ακολουθείτε το δρόμο που βρίσκεται πάνω από το σκελετό και στην πόρτα με τους δύο πέτρινους δράκους απλώς σπρώξτε για να μπείτε. Βρίσκεστε ένα βήμα πριν από το κάστρο της Enchantia...

ΣΤΟ ΚΑΣΤΡΟ

Αφού μπείτε στο κάστρο, προχωράτε προς το δωμάτιο στα αριστερά και παίρνετε το δαχτυλίδι, που βρίσκεται κάτω από το παράθυρο. Βγαίνετε έξω και μπαίνετε στο δωμάτιο δεξιά. Στο δεύτερο μέρος της βιβλιοθήκης ψάχνετε για ένα βιβλίο-διακόπτη και αφού το βρείτε, το τραβάτε. Μια μυστική πόρτα ανοίγει και βρίσκεστε αντιμέτωποι με την Enchantia.

Αυτή χτυπά πρώτη με ένα spell. Το αποτέλεσμα είναι να σας επιτεθεί ένα φάντασμα. Οταν σας πλησιάσει αρκετά κοντά, το πολεμάτε με την ηλεκτρική σκούπα. Στο δεύτερο spell απαντάτε πιέζοντας τον πυροσβεστήρα και στο τρίτο πατάτε τον ανεμιστήρα, ο οποίος αντιστρέφει τη δράση του. Τώρα την πλησιάζετε και της φοράτε (ενώνετε) το δαχτυλίδι.

Συγχαρητήρια! Τελειώσατε το Curse of Enchantia, ή μάλλον το τελείωσαν οι φίλοι μας Δημήτρης Ματθές και Σπύρος Καμινιάρης, οι οποίοι μας έστειλαν την ολοκληρωμένη λύση του παιχνιδιού! Τους ευχαριστούμε πολύ.



Προτού προσπαθήσετε να προχωρήσετε στο KGB, σύμφωνα με τις οδηγίες της παρακάτω λύσης, έχετε κατά νου το εξής: συχνά δεν απαιτείται να ακολουθηθεί η σειρά των γεγονότων που αναφέρεται παρακάτω. Προσοχή όμως στις ερωτήσεις - απαντήσεις, γιατί συνήθως σας "πετάνε έξω" ανεπανόρθωτα.

Επίσης, πολλές φορές θα συναντήσετε άλλες συζητήσεις, οι οποίες δεν αναφέρονται για λόγους συντομίας. Αυτό γίνεται, γιατί εκεί δεν έχει σημασία η επιλογή σας. Αν έχει γίνει κάποιο λαθάκι στα ρωσικά ονόματα, συγχωρήστε μας...



Το γραφείο του Golitsin.



Αρχικά βρίσκεστε στο γραφείο σας. Βγείτε από το δωμάτιο στο διάδρομο και από εκεί μπείτε στο δωμάτιο πάνω αριστερά (το γραφείο του Vovlov). Μετά την ανάθεση της αποστολής, βγείτε και κατευθυνθείτε προς την πόρτα κάτω αριστερά (έξοδος). Από εκεί επιλέξτε την κατεύθυνση προς το γραφείο του Golitsin (είναι ο δολοφονημένος). Πείτε το όνομά σας στο στρατιωτικό, ο οποίος φρουρεί την είσοδο.

Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ DEPARTMENT P



1: Το γραφείο σας.
2: Ο διάδρομος.
3: Το γραφείο του Galuskin.
4: Το γραφείο εφοδιασμού.
5: Το γραφείο του Vovlov.

Υστερα, δείξτε του την αστυνομική σας ταυτότητα και μπείτε στο κτίριο. Εκεί ερευνήστε το γραφείο και πάρτε τα σπίρτα και το σπιρτόκουτο. Το μπουκάλι της vodka, που θα βρείτε, καθώς και τα ποτηράκια είναι άχρηστα. Ερευνήστε το τηλέφωνο και πάρτε τον κοριό. Κοιτάξτε προς το συρτάρι, το οποίο είναι κλειδωμένο. Ερευνήστε το ράδιο, πάρτε τις μπαταρίες και βγείτε από το δωμάτιο. Από το φύλακα ζητήστε το μικρό κλειδί, με το οποίο θα ανοίξετε το συρτάρι του Golitsin, και ξαναμπείτε στο γραφείο. Με το κλειδί ανοίξτε το συρτάρι και πάρτε το απόκομμα της εφημερίδας και το κασετόφωνο.

Περιμένετε ώσπου να έρθει η αδερφή του Golitsin, αν δεν έχει ήδη έρθει (σας το ανακοινώνει ο φύλακας). Την ανακρίνετε κάνοντάς της κάποιες ερωτήσεις (άνευ σημασίας), ωστόσο μην της πάτε κόντρα, και μετά πείτε της ότι μπορεί να φύγει. Τότε, η Irina θα σας δώσει μια κασέτα. Βάλτε τις μπαταρίες στο κασετόφωνο και ακούστε την κασέτα. Μετά κοιτάξτε προς



Πείτε στην κοπέλα ότι κάνετε δημοσκόπηση.



Καιρός για διασκέδαση.



Αφού σκοτώσετε τον Lyonka ψάξτε τον και πάρτε το lockpik.

το παράθυρο. Ενας τύπος σάς παρακολουθεί. Αγνοήστε τον. Βγείτε από το γραφείο, δώστε το μικρό κλειδί στο φύλακα και επιστρέψτε στο τμήμα (Department P).

Εκεί ακολουθήστε τον Vovlov στο γραφείο του και πείτε του ότι υπακούσατε στις εντολές του και ανακρίνατε την αδερφή του Golitsin. Θα σας ρωτήσει εάν ανακαλύψατε κάτι. Του λέτε για την κασέτα, την οποία και του δίνετε. Σας ρωτάει εάν την ακούσατε (απαγορεύεται, αν δεν το ξέρατε!) και του απαντάτε ναι. Μόλις σας ρωτήσει για το πρόσωπο στο οποίο αναφέρεται η κασέτα, του λέτε το κωδικό όνομα "Hollywood".

Από εκεί πηγαίνετε στο γραφείο του Galuskin, τον οποίο διακόπτετε από μια πολύ σοβαρή ...απασχόληση, και αναλαμβάνετε ακόμα μία αποστολή. Πηγαίνετε στην έξοδο του τμήματος και επιστρέψτε στο σπίτι σας (uncle Vanya's place). Μετά τη



Ερευνήστε με μεγάλη προσοχή τα πτώματα.

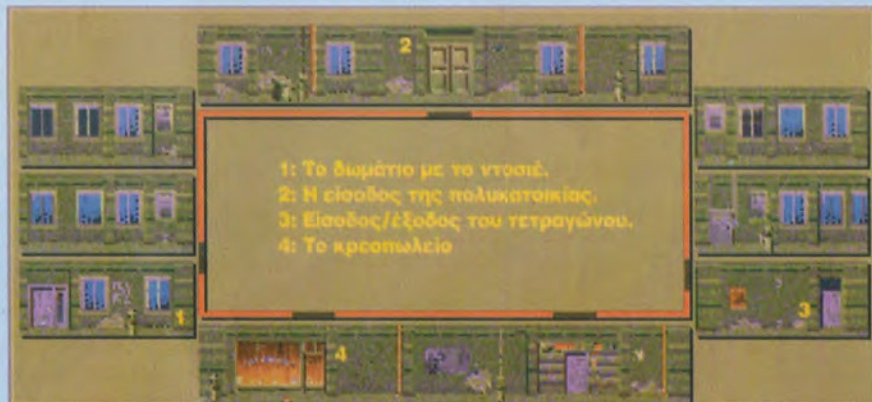
συζήτηση με το θείο, πηγαίνετε στο δωμάτιό σας (πάνω δεξιά) και ψάξτε στην ντουλάπα. Πάρτε τα πολιτικά σας ρούχα και φορέστε τα. Ψάξτε στο κομοδίνο και πάρτε τα 60 δολάρια που υπάρχουν εκεί. Φεύγετε από το σπίτι... Πηγαίνετε στην οδό Kurk. Αριστερά, βρίσκετε την πρώτη πόρτα. Μπείτε και, αφού διασχίσετε ένα σκοτεινό δωμάτιο, ανεβείτε πάνω, όπου χρησιμοποιείτε τα σπίρτα πάνω στο σπιρτόκουτο. Το δωμάτιο φωτίζεται και ψάχνετε γρήγορα στο ντουλάπι (cupboard). Πάρτε το ντοσιέ (clipboard), κατεβείτε και βγείτε έξω.

Τώρα πηγαίνετε μερικές φορές αριστερά (συγκεκριμένα τέσσερις) και μπείτε στην πολυκατοικία. Ανεβαίνετε στον πρώτο όροφο και πετάτε το ντοσιέ στο πάτωμα. Μπαίνετε στο club (κάτω δεξιά πόρτα). Οταν σας πουν να φύγετε, πείτε ότι ο μπάρμαν σάς είπε ότι μπορείτε να μπείτε και στη συνέχεια πείτε ότι θέλετε να συνεισφέρετε στα οικονομικά του club. Δώστε 30 δολάρια και βγείτε από το club στο διάδρομο, όπου αφήσατε το ντοσιέ. Χτυπήστε την πόρτα 7 (στο βάθος αριστερά). Βγαίνει μια κοπέλα, στην οποία λέτε ότι κάνετε δημοσκόπηση. Θα σας ρωτήσει τι είδους και απαντήστε οτιδήποτε (ας πούμε για sex, είναι πιο ενδιαφέρον).

Μπαίνετε στο σπίτι, όπου συνεχίζετε να μιλάτε με την ίδια κοπέλα (αριστερή). Πείτε της ότι στην πραγματικότητα δεν κάνετε δημοσκόπηση και μετά δώστε της κατά σειρά τις 2η, 1η, 2η απαντήσεις. Στη συνέχεια ρωτήστε την για τους γείτονες και μετά ειδικά για τον Bellusov και την Chevchenkova. Πείτε της ότι ερευνάτε για το φόνο κάποιου φίλου σας στο κτίριο. Στη συνέχεια πείτε τη 2η και την 1η φράση.

Βγείτε από το δωμάτιο στο διάδρομο και

ΤΑ ΜΕΡΗ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΑΤΕΙΑ



χτυπήστε στο διαμέρισμα 5, όπου μιλάτε με τον Bellusov, τον οποίο η κοπέλα δίπλα θεωρεί εγκληματική φυσιογνωμία. Διαλέξτε την ερώτηση σχετικά με το Lefortovo. Στη συνέχεια, επιλέξτε τρεις φορές την πρώτη πρόταση. Κατεβείτε κάτω και χτυπήστε στο διαμέρισμα 4. Απαντήστε όχι και μετά διαλέξτε την πρώτη επιλογή. Μέσα επιλέξτε με τη σειρά τις φράσεις 3η, 1η και 2η και βγείτε από το δωμάτιο. Δύο τύποι ανεβαίνουν εκείνη τη στιγμή επάνω. Ανεβείτε και εσείς και, αφού πετάξετε το ντοσιέ (clipboard) στο διάδρομο, μπείτε στο club. Πηγαίνετε αριστερά και περιμένετε τον punk να βγει από την τουαλέτα. Στη συνέχεια μπείτε εσείς και, αφού ανάψετε το φως (από το διακόπτη), ψάξτε στο καλάθι των αχρήστων. Πάρτε το σακουλάκι με την κοκαΐνη.

Βγείτε και μιλήστε στον Petka (ο κοντός από τους δύο τύπους με τα μπλε). Θα σας προτείνουν να πάτε μαζί τους για να διασκεδάσετε. Αποφασίστε να πάτε, αλλά μόλις βγείτε στο δρόμο, ο Lyonka σάς επι-

INVENTORY



Συνήθως για να χρησιμοποιηθεί ένα αντικείμενο, πρέπει πρώτα να το πάρετε (TAKE). Αν θέλετε να το "βγάλετε" στον έξω κόσμο, τότε πρέπει, αφού το πάρετε, να πατήσετε το αριστερό πλήκτρο στο κεντρικό εικονίδιο της μπάρας των εργαλείων (μικρογραφία της εικόνας).

Ο ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ



1: Load, save, restart.
2: Χάρτης.
3: Inventor.
4: Γρήγορο wait.
5: Χρόνος.
6: Replays.

τίθεται. Πολεμήστε τον αμέσως και, αφού τον ...κάνετε με τα κρεμμυδάκια, ψάξτε τον και πάρτε το lockpick. Μετακινήστε το πτώμα δεξιά και βάλτε το μέσα στο σκουπιδοτενεκέ. Ενας τύπος, ο οποίος πιθανώς να σας μιλήσει εκεί, δεν έχει καμία σημασία. Απλώς ξεφορτωθείτε τον μιλώντας του.

Στη συνέχεια πηγαίνετε 7 φορές δεξιά και μπαίνετε στο κρεοπωλείο, για το οποίο έχετε ήδη μάθει ότι είναι ύποπτο μέρος. Χρησιμοποιήστε το εργαλειάκι του Lyonka (lockpick) για να ξεκλειδώσετε την πόρτα και μπείτε μέσα. Πηγαίνετε στην πόρτα στο βάθος, όπου χρησιμοποιείτε πάλι τα σπίρτα, αφού είναι θεοσκότεινα. Ερευνήστε το ταμείο και βρείτε το διακόπτη, τον οποίο μετακινείτε (flick the switch). Μπείτε στην αριστερή πόρτα και, αφού ανάψετε το φως, ερευνήστε τα κρεμασμένα πτώματα και βγείτε. Πηγαίνετε στη δεξιά πόρτα και χρησιμοποιήστε τα σπίρτα (με το σπιρτόκουτο). Ερευνήστε πάλι το γραφείο και μετακινήστε για μια ακόμη φορά το διακόπτη. Μπείτε στη δεξιά πόρτα και πάλι στη δεξιά.

Εχετε βγει στο δρόμο. Πηγαίνετε τέσσερις φορές δεξιά και μπείτε πάλι στην πολυκατοικία. Ανεβείτε στον επάνω όροφο και χτυπήστε την πόρτα 6. Επιλέξτε κατά σειρά τις φράσεις 3, 2, 3, 2. Μέσα στο δωμάτιο του κρεοπώλη θα βρείτε και τα δύο παιδιά του. Αυτός σας απολογείται για τις πράξεις του, αφού έχει πέσει θύμα

εκβιασμού όπως λέει. Τώρα επιλέγετε τις 2, 3, 2. Βγαίνετε έξω και πετάτε την κοκαΐνη. Χρησιμοποιήστε το lockpik στην πόρτα 8. Μπαίνετε στο δωμάτιο και στη συνέχεια κατευθύνεστε προς τη δεξιά πόρτα στο βάθος. Ανάβετε το φως και, αφού ερευνήσετε το ντουλάπι, παίρνετε τις βιντεοκασέτες και τις χρησιμοποιείτε στο βίντεο (VCR). Εκεί θα δείτε την κόρη του κρεοπώλη σε διάφορες άσεμνες πόζες και βασανιστήρια (εσείς μόνο θα την ακούσετε).

Εξερευνάτε ό,τι προλάβετε, μέχρι να έρθουν οι τύποι που σας συλλαμβάνουν. Δεν θα μπορέσετε να τους ξεφύγετε, ό,τι και αν τους πείτε. Σας κλειδώνουν σε ένα μικρό δωμάτιο, αφού σας πάρουν τα πάντα και σας φωτογραφίζουν. Εξερευνάτε το τραπέζι και βρίσκετε άλλον έναν κοριό, τον οποίο πρέπει να καταστρέψετε.

Τώρα περιμένετε μέχρι τις 10:06, οπότε έρχεται η Rita, μια ναρκομανής πόρνη. Της λέτε όλες τις τέσσερις πιθανές φράσεις και στη συνέχεια στις ερωτήσεις της απαντάτε με τη σειρά: 3η, 1η, 3η, 1η, 1η, 3η. Σε λίγο ο Harry Greenburg, Αμερικανός πράκτορας της CIA, θα ριχτεί μέσα στο κελί σας. Επιλέγετε την 3η και μετά τη 2η απάντηση. Πανικοβλημένη η Rita, φεύγει τρέχοντας. Μιλήστε στον Αμερικανό και, πίσω από την πόρτα και τη συζήτηση, δείξτε του τον κοριό. Ερευνήστε το βομβητή (buzzer) πάνω από την πόρτα. Απαντήστε με τη σειρά: 1η, 1η και αποφασίστε να καλέσετε τη Rita, ως πρόφαση για να ανοίξει την πόρτα. Απαντήστε 4η, 1η, 1η, 1η, 2η, 1η, 3η. Ορμήξτε στη Rita. Απαντήστε: τη δεύτερη επιλογή στον Αμερικανό, μένοντας εκεί. Μετακινήστε το πτώμα της Rita στον καναπέ και ερευνήστε το συρτάρι. Πάρτε τα πράγματα που σας είχαν πάρει οι μάγκες, όταν σας κλείδωσαν στο δωμάτιο.



...η Ρίτα ξέρει πολλά.

Πηγαίνετε στην πάνω δεξιά πόρτα και ξαναμπείτε στο δωμάτιο όπου σας έπιασαν. Αφού ψάξετε παντού, πάρτε ό,τι βρείτε μπροστά σας. Επιστρέψτε στο δωμάτιο με τη Rita και χρησιμοποιήστε την κάμερα στο λευκό χαρτί. Βάλτε το χαρτί στο συρτάρι στα αριστερά, εκεί όπου πριν ήταν τα πράγματά σας.

Στη συνέχεια κρυφτείτε πίσω από την πόρτα (πόρτα 8) και περιμένετε. Μπαίνει ο Verto. Επιτεθείτε του και μετά ψάξτε τον και πάρτε ό,τι κουβαλάει. Χρησιμοποιήστε την κάμερα στο μπλε χαρτί. Βάλτε το μπλε χαρτί ξανά στην τσέπη του Verto. Βγείτε από την πόρτα 8 στο διάδρομο. Κατεβείτε στο ισόγειο και βγείτε στο δρόμο. Πηγαίνετε 5 φορές δεξιά. Κοιτάζετε προσεκτικά όλες τις φωτογραφίες. Κανονικά θα πρέπει να βρείτε τις εξής δύο "λέξεις":



Αφού μάθετε ό,τι θέλετε, επιτεθείτε στη Ρίτα.

LNNRDU13MAOAAK
EIGAAG6PLDGPR.

Σημαίνει Leningrad Aug 16, 3pm, Ladoga Park. Επιστρέφετε στο τμήμα (Department P) και αφηγηθείτε την εξέλιξη της υπόθεσης.

Στο Vovlov απαντάτε την πρώτη επιλογή και στον Galuskin ότι πρέπει να πάτε στο Leningrad. Μετά "Lagoda Park", "3 in the afternoon", "August 16". Στη συνέχεια, συζητάτε με τον Guzenko, ο οποίος σας αναθέτει τη νέα σας αποστολή, αφού σας συγχαρεί για την επιτυχία σας.



Το δεύτερο κεφάλαιο αρχίζει στο Leningrad, σε ένα ξενοδοχείο μεσαίας κατηγορίας. Βρίσκεστε στο δωμάτιό σας.

Η αριστερή πόρτα οδηγεί στο διάδρομο του ξενοδοχείου, ενώ η δεξιά είναι η πόρτα του μπάνιου. Δοκιμάζοντας να ανοίξετε μία από τις δύο, θα ακούσετε το τηλέφωνο να χτυπά. Σηκώστε το ακουστικό. Απαντήστε και πείτε "όχι". Πηγαίνετε στο μπάνιο και ανάψτε το φως. Ψάξτε τη λάμπα "νέον" πάνω από το διακόπτη και επιστρέψτε στο δωμάτιο. Αποκωδικοποιήστε το μήνυμα ή... καλέστε τον Guzenko στη Μόσχα για να σας βοηθήσει. Σβήστε το φως και ανάψτε το τρεις φορές και στη συνέχεια καλέστε το 37452. Αφήστε στο δωμάτιο οτιδήποτε, εκτός από την ταυτότητα (ID), και βγείτε έξω. Κατεβείτε κάτω, πηγαίνετε στην κυρίως πόρτα και μετά στην έξοδο.

Επιλέξτε το τμήμα 7 (Department 7), μπείτε στο κτίριο και δώστε την ταυτότητα στον αξιωματικό υπηρεσίας. Απαντήστε: 1η, 1η. Φεύγετε και, πηγαίνοντας προς το ασανσέρ, δείχνετε στο φρουρό το πάσο που σας έδωσε ο αξιωματικός. Στον άλλο όροφο, όταν ο φρουρός ζητάει τα στοιχεία σας, του απαντάτε με την 5η φράση (Naturally). Στο γραφείο του Kusnietsov επιλέγετε: 2η, 1η, 3η και στη συνέχεια πηγαίνετε στο γραφείο του Agabekov. Εκεί ερευνάτε τα τηλέφωνα, βλέπετε τα νούμερα και φεύγετε. Πηγαίνετε στο δωμάτιο του Chapkin, τρίτη πόρτα από αριστερά. Χρησιμοποιείτε το τηλέφωνό του και καλείτε το νούμερο του Agabekov. Επιλέγετε κατά σειρά τις εξής απαντήσεις: 1η, 1η, 1η και 1η. Ο φρουρός πρόκειται να μπει στο δωμάτιο, γι' αυτό βγείτε αμέσως.

Περιμένετε μέχρι να φύγει ο Agabekov. Αμέσως μπείτε στο δωμάτιό του και ψάξτε στο σκουπιδοτενεκέ. Εκεί θα βρείτε μια



Ο διάδρομος του ξενοδοχείου.



Περιμένετε μέχρι να φύγει ο Agabekov.



Κρυφτείτε πίσω από το θάμνο και περιμένετε. Θα συμβούν κάποια μικροσυμβάντα τα οποία αγνοείτε.

γόπα από πούρο. Πάρτε τη και βγείτε από το δωμάτιο. Φύγετε από το κτίριο, επιστρέψτε στο ξενοδοχείο σας και ανεβείτε στο δωμάτιό σας. Πάρτε όλα τα πράγματά σας που είχατε αφήσει προηγουμένως και χρησιμοποιήστε τα ακουστικά στο δέκτη.

Βγείτε από το δωμάτιο και από το ξενοδοχείο. Επιλέξτε το Lagoda Park. Πηγαίνετε αριστερά και κρύψτε το μικρόφωνο στο παγκάκι. Χρησιμοποιήστε το δέκτη και διαλέξτε: RECORD. Κρυφτείτε πίσω από το θάμνο και περιμένετε τρεις φορές (θα συμβούν κάποια μικροσυμβάντα, τα οποία αγνοείτε). Στη συνέχεια, πάρτε το μικρόφωνο και κατευθυνθείτε δεξιά. Πηγαίνετε στο μετρό και περιμένετε δύο φορές. Εκεί αποφασίζετε να ακολουθήσετε το σύνδεσμο του Romeo. Στο κτίριο, όπου πηγαίνει αυτός, για να δείτε τον κωδικό που εισάγει, χρησιμοποιήστε τη φωτογραφική μηχανή στο πληκτρολόγιο (keypad). Προς το παρόν δεν τον ακολουθείτε, αλλά πηγαίνετε στο μπαρ (αριστερή πόρτα στο βάθος). Μπείτε στην πόρτα στο βάθος και στο δωμάτιο, όπου μπαίνετε, διαλέξτε πάλι την πόρτα στο βάθος. Μετά πηγαίνετε πάνω, όπου ερευνάτε το παράθυρο, το οποίο είναι κλειδωμένο. Ξεκλειδώστε το. Κατεβαίνετε κάτω και μπαίνετε στην πόρτα στο βάθος (τουαλέτα). Εδώ πρέπει να ξεκλειδώσετε ακόμα ένα παράθυρο. Βγαίνετε έξω και κατευθύνεστε προς το δρόμο.



Μπείτε αριστερά και βάλτε τον κοριό.



Ακολουθήστε το σύνδεσμο του Romeo.



Περιμένετε μέχρι να έρθει ο Agabekov και βγείτε από το bar.

Τώρα πια πρέπει να μπείτε στο κτίριο, όπου μπήκε ο τύπος τον οποίο παρακολουθείτε.

Πληκτρολογείτε 14C9A και μπαίνετε μέσα. Μπείτε στην πόρτα στο βάθος και μετά πάνω. Ξεκλειδώστε το παράθυρο και πάλι κάτω. Μπείτε στην αριστερή πόρτα και βάλτε τον κοριό πάνω στα βιβλία. Βγείτε από το δωμάτιο και κρυφτείτε πίσω από τα πακέτα συσκευασίας. Χρησιμοποιήστε το δέκτη. Πατήστε το STOP και μετά REWIND TO THE START. Παίξτε την πρώτη αποθηκευμένη εγγραφή (Stored recoding 1) και ξαναπατήστε το RECORD. Τρεις φορές WAIT και, αφού γραφούν όλες οι συζητήσεις, γυρίζετε την κασέτα στην αρχή και παίζετε όλα τα μηνύματα. Αρχίστε να γράφετε πάλι. Δύο φορές WAIT. Ο Obukov μπαίνει και, αφού δώσετε δύο ακόμα WAIT, φεύγει. Βάλτε το δέκτη, που ακόμα μαγνητοφωνεί, πάνω στα πακέτα συσκευασίας.



Μπείτε στον αριστερό φεγγίτη.

Μετά βγείτε από το παράθυρο, πηδήξτε στο αριστερό παράθυρο, κατεβείτε κάτω, μπείτε στην πόρτα στο βάθος, μπείτε στο παράθυρο και διασχίστε την πάροδο (side street). Εκεί θα βρείτε τον Obukov (αν δεν έχει έρθει, περιμένετέ τον) και ακολουθήστε τον στο μετρό και στο ξενοδοχείο Syevyernaya Zvyezda. Μπείτε στο ξενοδοχείο και μετά στην πόρτα στο βάθος αριστερά. Περιμένετε (έρχεται ο Agabekov) και βγείτε από το μπαρ. Περιμένετε μέχρι το τέλος της συζήτησης. Βγείτε έξω και ακολουθήστε τον Obukov στην αποθήκη. Πηγαίνετε ξανά στο μπαρ και μπείτε στην πόρτα στο βάθος. Ανεβείτε πάνω, περάστε από το παράθυρο και μπείτε στο παράθυρο δεξιά. Μετά κάτω από τις σκάλες και κρυφτείτε πίσω από τα πακέτα συσκευασίας. Περιμένετε μέχρι να φύγει πάλι ο Obukov

και πάρτε το δέκτη, τον οποίο είχατε αφήσει προηγουμένως πάνω στα πακέτα. Ανεβείτε πάνω, βγείτε από το παράθυρο και μπείτε στο αριστερό παράθυρο. Κατεβείτε κάτω και πηγαίνετε στην πόρτα στο βάθος. Βγείτε από το παράθυρο, πηγαίνετε στην πάροδο (side street) και επιστρέψτε στο ξενοδοχείο σας, αλλά μπείτε μέσα.

Από εκεί κάντε αριστερά και συναντήστε τον πράκτορα, για τον οποίο έχετε ήδη ενημερωθεί από τον αξιωματικό σας. Θα σας πει "Cutthroat" και εσείς θα του δώσετε την ταυτότητά σας. Προηγουμένως θα πρέπει να έχετε ακούσει τα τελευταία μηνύματα που γράφτηκαν στο δέκτη. Μόνον έτσι μπορείτε να απαντήσετε σωστά στις ερωτήσεις που θα σας κάνει.



Απαντήστε λοιπόν κατά σειρά: 3η, 4η, 2η, 4η, 3η, 5η. Κάνετε όσες ερωτήσεις μπορείτε και μετά δεξιά και πάλι στο δωμάτιό σας. Περιμένετε. Ο επιθεωρητής σας φτάνει κουβαλώντας ένα πτώμα. Το ερευνάτε και παίρνετε ό,τι βρίσκετε πάνω του.

Καλέστε τον αριθμό τηλεφώνου που βρήκατε στο χέρι του πτώματος. Στο τηλέφωνο απαντήστε: 3η, 1η, 2η, 1η. Μετακινήστε το πτώμα στην ντουλάπα. Φορέστε το καπέλο και το αδιάβροχο που πήρατε από το πτώμα. Κλείστε τα φώτα και περιμένετε. Στην ερώτηση που θα σας κάνει ο επισκέπτης σας, απαντήστε τη δεύτερη. Στο Savinkov απαντήστε πάλι τη δεύτερη. Να του κάνετε συνεχώς την πρώτη ερώτηση,



Εδώ θα βρείτε ένα πτώμα.

μέχρι να φύγει. Πάρτε το πτώμα από την ντουλάπα και μεταφέρετέ το έξω από το δωμάτιο. Στη συνέχεια πηγαίνετέ το στο τρίτο δωμάτιο από αριστερά (στο βάθος δηλαδή). Ανάψτε το φως και ψάξτε στο κρεβάτι. Πάρτε το μπουκάλι από τον τύπο που κοιμάται εκεί και χρησιμοποιήστε το πάνω στο πτώμα, ώστε να φαίνεται μεθυσμένος και να παραπλανήσετε την αστυνομία. Τώρα βγείτε από το ξενοδοχείο.

Κάνετε αριστερά και εκεί συναντάτε δύο μεθυσμένους. Στον πρώτο (είναι αριθμημένοι) δίνετε το μπουκάλι και επιστρέφετε στο ξενοδοχείο. Μιλήστε στο ρεσεψιονίστ και πείτε του "Καλησπέρα, σύντροφε". Παραπονεθείτε ότι δεν μπορείτε να κοιμηθείτε, εξαιτίας του θορύβου που προκαλεί ένας ένοικος. Εκείνος φεύγει και πηγαίνει να ελέγξει. Τότε ψάχνετε το γραφείο του και βρίσκετε μια αναπηρική καρέκλα. Την παίρνετε και βγαίνετε έξω. Αριστερά αφήνετε την καρέκλα.

Επιστρέφετε στο δωμάτιο όπου είναι το



Μιλήστε στη μελαχρινή Tamara.



Η Tamara σας οδηγεί στο δωμάτιο 304 για τα περαιτέρω...

πτώμα και το ρίχνετε από το παράθυρο. Βγείτε έξω από το ξενοδοχείο και επιστρέψτε στο σημείο όπου είχατε αφήσει την αναπηρική καρέκλα. Το πτώμα έχει πέσει δίπλα εκεί. Βάλτε το πάνω της και μεταφέρτε το αριστερά και μετά μέσα στο κανάλι.

Επιστρέψτε στο δωμάτιό σας και περιμένετε το Savinkov μέχρι να έρθει. Απαντήστε την τρίτη. Βγείτε από το ξενοδοχείο και πηγαίνετε στο Syevyernaya Zvyezda. Μπείτε στο μπαρ του ξενοδοχείου αυτού και μιλήστε στην ξανθιά με το μίνι. Επιλέξτε τις φράσεις 1η, 2η και 2η. Στη συνέχεια μιλήστε στη μελαχρινή Tamara: 1η, 4η, 2η, 2η, 1η. Βγείτε από τη συζήτηση.

Ο Harry Greenburg και η Karla Wallace έρχονται στο μπαρ. Η γυναίκα θα προσπαθήσει να σας μιλήσει. Απαντήστε: 2η, 3η, 4η, 5η. Σας δίνει 150 δολάρια. Ρωτήστε την όλες τις άλλες ερωτήσεις και μόλις φύγει, πηγαίνετε πάλι στο μπαρ και μιλήστε με το Harry. Επιλέξτε τις προτάσεις: 3η, 3η, 4η, 3η, 3η, 1η, 1η. Ρωτήστε τον την πρώτη ερώτηση μέχρι να φύγει. Πείτε στην Tamara: 4η, 1η. Σας οδηγεί στο δωμάτιο 304 για τα περαιτέρω... Απαντήστε της: 1η, 5η, 2η, 5η (σχετικά με το δεύτερο δωμάτιο), 2η, 1η και 4η. Ανεβείτε στον τέταρτο όροφο και απαντήστε στη θυρωρό την 6η και την 1η. Μπαίνετε στο δωμάτιο και παίρνετε το τασάκι από το τραπέζι. Ερευνήστε τον καθρέφτη, ο οποίος δεν είναι πραγματικός, αλλά συνδέει το δωμάτιο 416 με το διπλανό του. Σπάστε τον καθρέφτη με το τασάκι και μπείτε από την τρύπα στο διπλανό δωμάτιο. Ψάξτε το κομοδίνο αριστερά και πάρτε τη φωτογραφία.



Αρχίστε να ανακρίνετε τον Chapkin.

Επιστρέψτε στο δωμάτιο 416 μέσα από την τρύπα. Βγείτε έξω, πηγαίνετε στον πρώτο όροφο και πίσω στο ξενοδοχείο και στο δωμάτιό σας. Χρησιμοποιήστε το δέκτη και διαλέξτε το VOICE ACTIVATOR

PLAYBACK. Βγάλτε τα ακουστικά, γυρίστε την κασέτα πίσω και ακουμπήστε τα στο πάτωμα. Τώρα κοιμηθείτε για λίγη ώρα. Μετά από λίγο έρχεται ο Chapkin και σας ξυπνάει. Του απαντάτε με την 1η και την 4η φράση κατά σειρά. Η αυτόματη ενεργοποίηση του δέκτη τον αιφνιδιάζει και σας δίνει την ευκαιρία να του επιτεθείτε. Ψάξτε τον και πάρτε τη σύριγγα και το όπλο. Χρησιμοποιείτε τη σύριγγα επάνω του και αρχίζετε να τον ανακρίνετε, ρωτώντας όλες τις ερωτήσεις. Σε λίγο αυτός πεθαίνει.

Μεταφέρετε το πτώμα στο δωμάτιο και περιμένετε μέχρι να έρθει ο Savinkov. Απαντήστε με τις 3η, 1η και μετά συνεχώς με τη 2η μέχρι να μείνει μόνον η πρώτη, την οποία ρωτάτε αμέσως μετά. Δώστε του το όπλο για να φύγει, ψάξτε το κρεβάτι και αφού τα πάρετε όλα, βγείτε από το ξενοδοχείο. Μετά αριστερά, περιμένετε και μιλήστε στον τύπο που έρχεται. Ζητήστε του την εφημερίδα και δώστε του τη φωτογραφική κάμερα. Κοιτάξτε στην Pravda και πηγαίνετε δεξιά. Περιμένετε μέχρι να χτυπήσει το τηλέφωνο στο θάλαμο, δίπλα



Τα τελευταία στοιχεία σάς έχουν οδηγήσει στις αποβάθρες.

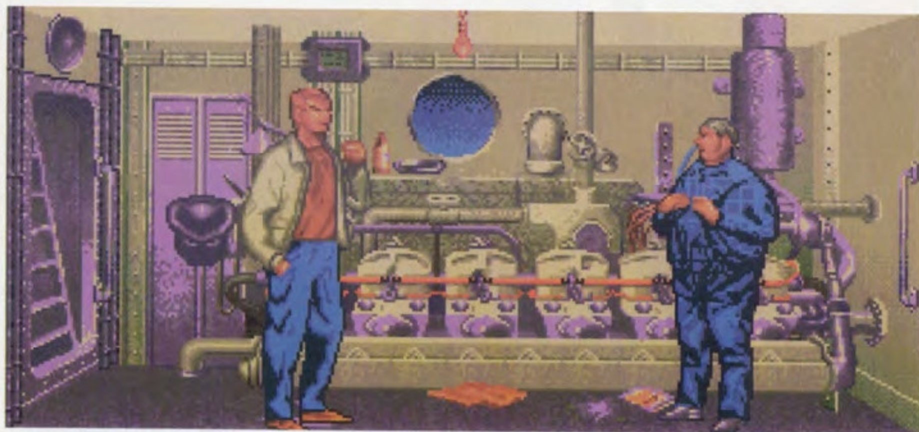
στην πόρτα του ξενοδοχείου, και απαντήστε αμέσως με τις 3η, 2η, 2η και 2η μέχρι να κλείσει. Πηγαίνετε στο Lagoda Park και περιμένετε το Harry Greenburg, στον οποίο απαντάτε τη 2η και την 1η...



Βρίσκεστε πλέον στις αποβάθρες, όπου σας έχουν οδηγήσει τα τελευταία στοιχεία που συλλέξατε στο Leningrad.



Ανεβείτε στο πλοίο και κρυφτείτε πίσω από τα κουτιά.



Χρησιμοποιήστε τον ιμάντα στη μηχανή, όταν αυτή χαλάσει.

Βουτάτε στη θάλασσα και μετά ανεβαίνετε στο πλοίο. Κρύβεστε πίσω από τα κουτιά για τα ψάρια (δεξιά). Μετά κάτω και πηγαίνετε προς την πόρτα. Ψάξτε στο συρτάρι και πάρτε τον ιμάντα και το μπουκάλι.

Πηγαίνετε δεξιά, μετά επάνω και πετάξτε το μπουκάλι στη θάλασσα στα αριστερά. Πηγαίνετε στο κατάστρωμα της πρύμνης, μετά κάτω και κρυφτείτε στην ντουλάπα. Εκεί περιμένετε μέχρι τις 7:00 pm. Περιμένετε και χρησιμοποιήστε τον ιμάντα στη μηχανή, όταν αυτή χαλάσει. Κρυφτείτε στην ντουλάπα (έχει νυχτώσει) και μετά πηγαίνετε πάνω (9:30 pm).

Κατόπιν πηγαίνετε στο μπροστινό κατάστρωμα και κρυφτείτε πίσω από τα κιβώτια με τα ψάρια.



Ακολουθήστε το αυτοκίνητο του Agabekov.

Περιμένετε 3 φορές (11:59 pm) και αν



περιμένετε λίγο ακόμα, έρχονται όλοι. Περιμένετε πάλι μέχρι να πάνε κάτω - αυτό συμβαίνει κατά τις 0:33 am (ή λίγο νωρίτερα) -, ακολουθήστε τους και στήστε αυτί στην πόρτα.

Ανεβείτε πάνω και κρυφτείτε πάλι πίσω από τα κιβώτια. Περιμένετε μέχρι τις 4:59 am και αφού φύγουν όλοι, πηγαίνετε στο κατάστρωμα της πρύμνης και κρυφτείτε πίσω από τα κιβώτια. Περιμένετε μέχρι τις 6:29 am, μετά περιμένετε μέχρι τις 7:30 am, οπότε έχει ξημερώσει, και βουτήξτε στη θάλασσα.



Βρίσκεστε πια πάλι στο Leningrad. Πηγαίνετε στο Τμήμα 7 (Department 7) και περιμένετε 2 φορές. Ερχεται το αυτοκίνητο του Agabekov. Φύγετε αμέσως και καλέστε ταξί. Ακολουθήστε το αυτοκίνητο του Agabekov. Πηγαίνετε στην πόρτα και απαντήστε με τη σειρά: 4η, 1η. Μετά πείτε: 2η, 4η, 3η, 4η, 1η και πηγαίνετε στην 4η πόρτα στα δεξιά.

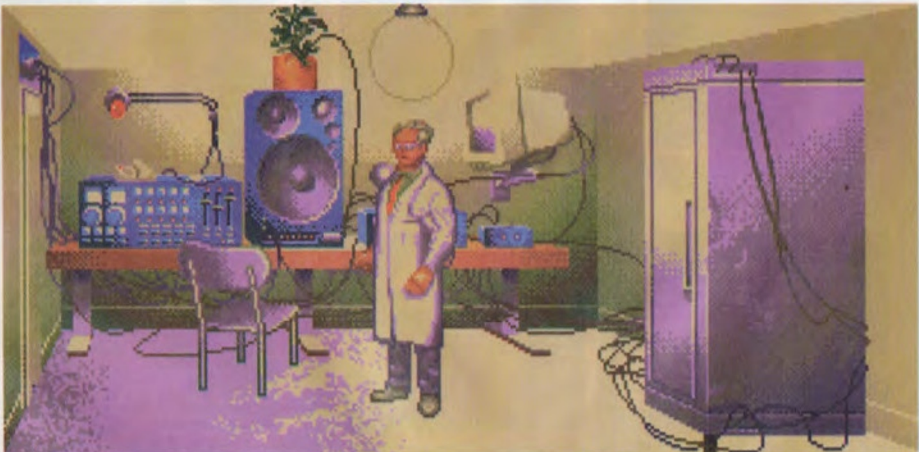
Πηγαίνετε στην πόρτα και περιμένετε. Απαντάτε 1η, 4η, 3η, 5η, 1η, 2η, 5η,1η, 2η και περιμένετε. Πηγαίνετε στη δεξιά πόρτα και μιλάτε στον Tsibulenko: 4η, 1η και 1η. Αυτός φεύγει τρέχοντας. Χρησιμοποιήστε το κουμπί και από τη δεξιά πόρτα πηγαίνετε στην καμπίνα. Περιμένετε και ο Tsibulenko σάς παρακαλάει να του ανοίξετε την πόρτα. Περιμένετε δύο φορές, μέχρι τις 10:17 am.

Μιλήστε στο μικρόφωνο και κάνετε όλες τις ερωτήσεις που μπορείτε, ειδικά για τη νοσοκόμα Saneyeva και τους ασθενείς της. Χρησιμοποιήστε το intercom και πείτε τις 1η και 1η.

Χρησιμοποιήστε το κουμπί και πηγαίνετε στην αριστερή πόρτα. Μετακινήστε το



πτώμα από την αριστερή πόρτα και μιλήστε στον Golubev. Πείτε "Saliva". Μετακινήστε το πτώμα από την αριστερή πόρτα και βγείτε έξω και από την έξοδο στο ξενοδοχείο σας.



Μιλήστε στον Tsibulenko και, αφού φύγει, χρησιμοποιήστε το κουμπί της δεξιάς πόρτας.

Από την έξοδο πηγαίνετε τώρα στην οδό Gorki. Μπείτε στην πόρτα και πείτε τη δεύτερη. Μιλήστε στο Harry. Πείτε "'memory's bible' or 'the book of death'" και ρωτήστε για τη "Motherland". Πηγαίνετε στην πόρτα και μετά στην οδό Great Patriotic War.

Μπείτε και απαντήστε τη δεύτερη. Περιμένετε μέχρι να φύγει στη γωνία η γυναίκα της γκαλερί και κρυφτείτε στην ντουλάπα. Περιμένετε και χρησιμοποιήστε το διακόπτη για τα φώτα. Πηγαίνετε και εσείς στη γωνία και ψάξτε το γραφείο. Πάρτε το χαρτοκόπτη και ψάξτε το άγαλμα. Πάρτε το σπαθί και χρησιμοποιήστε το χαρτοκόπτη στο άγαλμα. Πηγαίνετε στην πόρτα και πείτε κάτι στον απορημένο κύριο. Απαντήστε τις 2η και 1η και περιμένετε. Απαντήστε τη 2η στο θείο Vanya και μόλις ο Yegor χτυπήσει το Vovlov, πάρτε το όπλο και σκοτώστε το Vovlov.

Αυτό ήταν... Δύσκολο, ε;

ΤΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΑ ΠΡΟΣΩΠΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ


Galuski


Harry


Vanya


Vovlov


Agabekov


Chapkin


Kusnets


Savinkov


Tamara